

ネオジオ最新作!

ぞくぞく登場!

The Future Is Now
SNK**S** HOOTINGバルスター(仮称)
シューティング
©AICOM**A** CTIONステーキスウィナー
アクション
©SAURUS**B** ATTL超人学園ゴウカイザー
格闘アクション
©TECHNOS JAPAN CORP.**B** ATTLワールドヒーローズパーフェクト
格闘アクション
©SNK/ADK 1995**S** HOOTINGソニックウィングス3
シューティング
©VIDEO SYSTEM**S** PORTSワールドツアーゴルフ(仮称)
スポーツ
©NAZCA

高インカム・高収益のネオジオに新作ソフトが続々登場!
対戦格闘からシューティング、スポーツなど、
様々なジャンルのニュータイトルがズラリ勢揃い。
充実のラインナップに、乞うご期待!!

他にも登場予定の新作ソフトがいっぱい!

| タイトル | ジャンル | タイトル | ジャンル |
|------------------|---------|-----------------|---------|
| キング・オブ・アスリート(仮称) | アクション | 超神拳(仮称) | 格闘アクション |
| 格闘パレー(仮称) | スポーツ | オールスターパレー(仮称) | スポーツ |
| メタルスラッグ(仮称) | シューティング | 対戦型格闘ゲーム(仮称) | 格闘アクション |
| 超鉄ブリキンガー(仮称) | シューティング | NEOアクションゲーム(仮称) | アクション |
| Q P | パズル | バラエティー将棋(仮称) | 将棋 |
| 神竜戦記 | 格闘アクション | ラストオデッセイ(仮称) | ピンボール |

※掲載されたソフトの内容や発売ラインナップは、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。
※画面はすべて開発中のものです。



超ト級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
東京支店(販売) 〒110 東京都千代田区紀尾井町1-12(紀尾井ビル110F)
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区新町4-2-25
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中区栄2-4-18
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-18
TEL.06(339)3311(大代表)
TEL.06(339)5588
TEL.03(5275)2737
TEL.022(284)0181
TEL.052(702)8522
TEL.092(413)8156
FAX.06(339)9509
FAX.03(3222)7422
FAX.022(284)0193
FAX.052(702)8545
FAX.092(413)8740
FAX.06(339)7175

SNK CORPORATION

これは便利! JAMMA筐体で ネオジオゲームが大活躍します!

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板
同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームを
すべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する
話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオシステム基板**MV-1FZ**

OP価格

48,000円

●ネオジオソフト本搭載可能。
●外形寸法(mm):幅250×奥行180×高さ85
●推奨電源:DC+5V(7A), DC+12V(1A)

新たな定番! SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。

NEO29

- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W●本体重量:108kg
- 外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440



大好評/JAMMA仕様筐体。

NEO CANDY29

- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W●本体重量:108kg
- 外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームもJAMMAゲームも
鮮明な大画面で!**NEO50**

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA
基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:
200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,145×奥行2,200~
3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

オシャレな新型カプセル機。

**CANDY CAPSULE**

- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:110W●本体重量:89kg
- 外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

NEO25

- ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター
搭載●電源電圧:AC100V±10
V(50/60Hz)●消費電力:100W
●本体重量:89kg●外形寸法(mm):
幅630×奥行850×全高1,368

**NEO19**

- ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター
搭載●電源電圧:AC100V±10
V(50/60Hz)●消費電力:100W
●本体重量:89kg●外形寸法(mm):
幅540×奥行760×全高1,130

**NEO CANDY25**

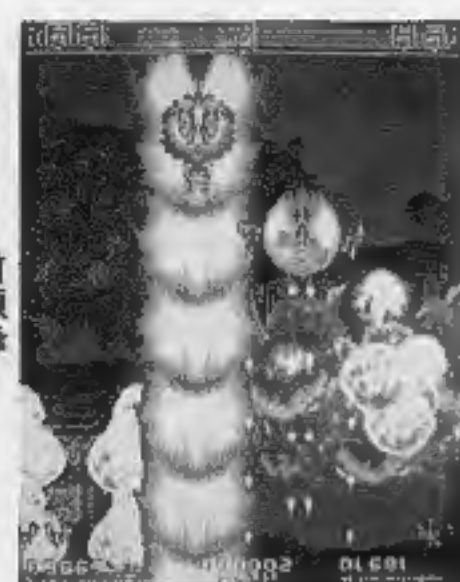
- JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター
搭載●電源電圧:AC100V±10
V(50/60Hz)●消費電力:120W
●本体重量:89kg●外形寸法(mm):
幅630×奥行850×全高1,488



縦スクロールシューティングゲーム

連続撃破で加点

アトラスから「首領蜂」基板



首領蜂



サイバーサイクルズ (SD)

分も同じだが画面は九センチの幅を約二〇一



ガメラ

恐竜をデザイン

タスコの「ガメラ」

タスコ(株)は、本社東京、上原義和社長から、同社エアーアクション遊具「FUA FUA」シリーズの新作「ガメラ」が、五月下旬発売となる。これは大映の劇場映画「ガメラ」の同名恐竜をモデルにデザインしたもので、ライオンをモチーフに口の百五万円の誤りでした。

「サイバーサイクルズ」の「SD」タイプも

ナムコから29インチ画面で

中村雅哉社長(本社東京、二〇一〇年)は、高き五万円、Dは四百二十万円で設定された。なおSDタイプは、六月十三日発売となる。これはCG基板「スーパースター」の「SD」タイプが、月発売の予定。

コンバクトな定置型乗物機「いけいけシリーズ」は、同シリーズ四作目で、同社エアーアクション遊具「FUA FUA」シリーズの新作「ガメラ」が、五月下旬発売となる。これは大映の劇場映画「ガメラ」の同名恐竜をモデルにデザインしたもので、ライオンをモチーフに口の百五万円の誤りでした。

ミニ定置回転式

バンプレスト「アンパンマン」

コンバクトな定置型乗物機「いけいけシリーズ」は、同シリーズ四作目で、同社エアーアクション遊具「FUA FUA」シリーズの新作「ガメラ」が、五月下旬発売となる。これは大映の劇場映画「ガメラ」の同名恐竜をモデルにデザインしたもので、ライオンをモチーフに口の百五万円の誤りでした。



いけいけシリーズ・アンパンマン

宝を集め姫救う

「ススメグマイルスマイル」基板

富貴商会(本社京都、高橋清和社長)初のオリジナルTVゲーム「ススメグマイルスマイル」が、同機の販売代理店となった。これはススメグマイルスマイルの基板から六月十二日発売となる。



ススメグマイルスマイル

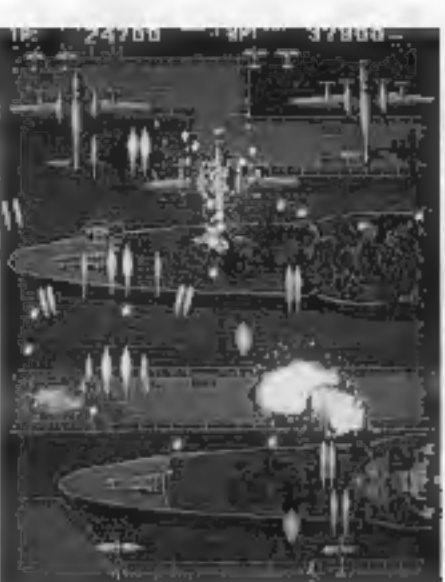
き、最後に「エイリアン」を救出するという設定で、ワールド、四十九スライム構成になっている。ボタンの配置は、四方レバーと一つのボタンを使うが、レバー操作だけでキャラクターが宝を集めることができ、ボタンの配置は、四方レバーと一つのボタンを使うが、レバー操作だけでキャラクターが宝を集めることができ、ボタンの配置は、四方レバーと一つのボタンを使うが、レバー操作だけでキャラクターが宝を集めることができる。

コンバクトな定置型乗物機「いけいけシリーズ」は、同シリーズ四作目で、同社エアーアクション遊具「FUA FUA」シリーズの新作「ガメラ」が、五月下旬発売となる。これは大映の劇場映画「ガメラ」の同名恐竜をモデルにデザインしたもので、ライオンをモチーフに口の百五万円の誤りでした。

彩京のTVシューティング第3弾

実在戦闘機6種

ジャレコから「ストライカーズ1945」基板



3種モードでステージ多彩

ミツエルの「パン3」基板

彩京(本社京都、藤本光三社長)は、彩京の「戦国エース」シリーズに続く縦スクロールシューティングゲーム「ストライカーズ1945」が、六月七日発売となる。

モードは「ビギナー」十ステージ、世界の名画を背景にした「ノーマル」五十ステージ、無敵に出てくる風船をひたす「モンスター」がある。うち「ノーマル」は全ステージをクリアすると、続けたままのゲームモード「ノーマル」に移動する。

対戦ボクシング

コナミ「最強戦士ビヨーン」

コナミ(本社京都、上野景正社長)は、六月二十日発売となる。

これは二つのレバーでボクサー人形を操作し、向かい合う相手ボクサーにパンチを浴びせるゲーム。左右のレバーの各先端に赤いボタンがあり、右(左)を押すと人形が右(左)の手を伸ばしてパンチを出す。またレバーを倒した方向へ人形が傾



べいおっち

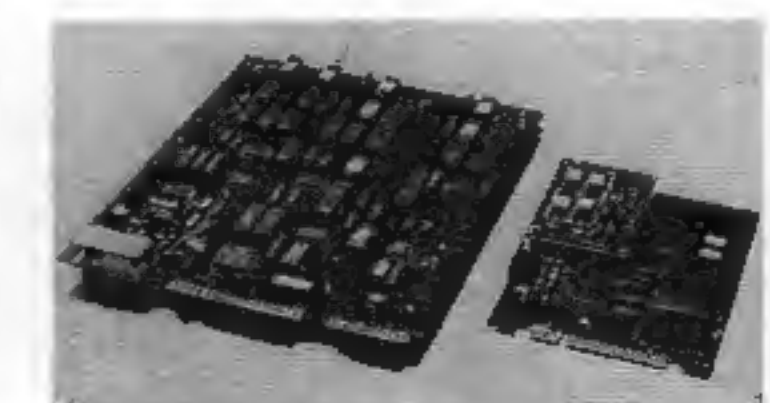


最強戦士ビヨーン

Used P.C. Boards /

for the video game machines

We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.



中古基板
売ります
買います

カナヤ商会

CALL US!

KANAYA TRADING CORP.

TLX: 523348 I KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272

28-10, 2-chome, Higashi mikuni,
Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan

KANAYA

〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28-10

ANWA'S PARTS



新発売

リードスイッチ付押ボタン 「はめ込み」タイプ(OBSF-30RG)
「ネジ」タイプ (OBSN-30RG)

今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50~100万回(3ヶ月位)でしたが、当社の「RG」シリーズは、300万回以上の長寿命(1年位)です!!
(ケースも頑丈になりデザインも一新しました)
簡単に言ってしまうと、「RG」シリーズが1個壊れる間に、今までのスイッチは5~10個壊れるということです。ボタン1個壊れてゲームを止めている間の「損」、メンテナンスに要する費用等を考えれば、「RG」シリーズは「得」と言えます。

| 今までのスイッチ | 新しいスイッチ |
|----------------------|---------------------|
| D C 12V 100mA 50万回以上 | D C 12V 5mA 300万回以上 |
| D C 5V 10mA 100万回以上 | D C 5V 10mA 500万回以上 |

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208
振込銀行: 住友銀行大塚支店(普)173617

20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL: 03-3554-2261 FAX: 03-3554-2232 TELEX: STRAD J25633
BANK: SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No. 173617

中古ゲーム機の「売買」ならタイガー商事におまかせ下さい。

中古大型機買います

より高く買います。



最新中古大型機売ります

より安く売ります。

株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425(代)

大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556

●振込先 近畿銀行放出行 普通 279271 株タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615



電磁誘導車シリーズ



全長1,800mm×幅1,080mm×高さ1,500mm

- 自動運転
- クラクション付き
- 音声付き
- ライト、ウィンカー点灯
- 最小回転半径 1,500%

ASAHI

AMUSEMENT MACHINE

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.

朝日エンジニアリング株式会社

大阪営業本部

〒599-03 大阪府泉南郡岬町湊1387-2

TEL. 0724-94-0783 FAX. 0724-94-2195

はじめて! 女子高生4人娘をよろしく!

酒井夏美 12月14日生 血液型:O型 B:86cm W:57cm H:160cm 趣味:読書

岸部理香子 2月9日生 血液型:A型 B:82cm W:58cm H:157cm 趣味:読書

西田みか 3月25日生 血液型:B型 B:79cm W:56cm H:152cm 趣味:読書

夏目由加利 9月14日生 血液型:A型 B:83cm W:57cm H:160cm 趣味:読書

恋っこいしましょ

©1995 VISCO CORPORATION

VISCO 株式会社ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

JALECO NEW!!

運まかせじゃつまらない。恋のハートを狙い撃ち!

早押しクイズ 熱闘生放送!

早押しシリーズ第3弾 みんなが喜ぶ大人気商品

狙えるプライズマシン登場!!

●使用電源/AC100V (50/60Hz)
●消費電力/280W
●外形寸法/ H1,845 X W1,383 X D848

世紀末閉路 (II)

矢飛圓方

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

「世紀末閉路」は、かつて、オウムの活動が、本を山川が買ったこと話が、決った途端、その場が、明るい雰囲気へと一転してしまふ。

メーカー ⇄ オペレーター

ABLE CORP

PRO BOWL プロボウル

BIG FLASH CHANGE ビッグフラッシュチャンス

THE FLASH CHANGE ザ・フラッシュチャンス

株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル TEL.03 (3988) 2061 (代) FAX.03 (3986) 5180

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)
前 機種名 (メーカー名) 評価
回 MODEL (MANUFACTURER) (RATING)

- 1 1 バーチャファイター 2 (セガ社)
Virtua Fighter 2 (Sega)9.22
- 2 2 パズルボブル (タイトー/SNKネオジオ)
Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)7.04
- 3 4 ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ)
Mahjong Final Romance 2* (Video System)6.53
- 4 5 鉄拳 (ナムコ)
Tekken (Namco)6.45
- 5 3 ヴァンパイア・ハンター (カプコン)
Night Warriors (Capcom)6.38
- 6 麻雀同級生 (メイクソフトウェア/メディア商事)
Mahjong Classmate* (Make Software)5.92
- 7 熱答クイズチャンピオン (中日本リース)
Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)5.89
- 8 9 対戦ばずるだま (コナミ)
Crazy Cross (Konami)5.72
- 9 アウトフォックス (ナムコ)
The Outfoxies (Namco)5.67
- 10 11 ばくばくアニマル (セガ社)
Baku Baku Animal (Sega)5.65
- 11 12 ウルトラ警備隊 (バンプレスト)
Ultra X Weapons (Banpresto)5.57
- 12 10 餓狼伝説 3 (SNKネオジオ)
Fatal Fury 3 (SNK)5.56
- 13 8 サッカー・スーパースターズ (コナミ)
Soccer Superstars (Konami)5.54
- 14 6 ツインビーヤッホー (コナミ)
Magical Twinbee (Konami)5.50
- 15 17 エレベーターアクション・リターンズ (タイトー)
Elevator Action Returns (Taito)5.41
- 16 14 スーパーリアル麻雀 P V (セタ/ビスコ)
Super Real Mahjong P V* (Seta/Visco)5.35
- 17 21 得点王 3 (SNKネオジオ)
Super Sidekicks 3 (SNK)5.30
- 18 7 風雲黙示録 (SNKネオジオ)
Savage Reign (SNK)5.23
- 19 24 スーパーストリートファイターII・エックス (カプコン)
Super Street Fighter II Turbo (Capcom)5.22
- 20 23 雷電 DX (セイブ/日本システム)
Raiden DX (Seibu)5.20
- 21 13 サイバーボッツ (カプコン)
Ciberbots (Capcom)5.18
- 22 22 スーパー上海 (ホットビー/タイトー)
Super Shanghai (Hot-B/Taito)5.08
- 23 19 クイズ殿様の野望2・全国版 (カプコン)
Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)5.06
- 24 25 上海 III (サン電子/タイトー)
Shanghai III (Sun)5.00
- 25 26 雷電 II (セイブ/日本システム)
Raiden II (Seibu)4.92

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)
前 機種名 (メーカー名) 評価
回 MODEL (MANUFACTURER) (RATING)

- 1 1 バーチャファイター 2 (DX) (セガ社)
Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)8.80
- 2 2 セガラリー・チャンピオンシップ (2P) (セガ社)
Sega Rally Championship (2P) (Sega)8.41
- 3 3 セガラリー・チャンピオンシップ (DX) (セガ社)
Sega Rally Championship (DX) (Sega)8.33
- 4 5 エースドライバー (DX/SD) (ナムコ)
Ace Driver (DX/SD) (Namco)7.64
- 5 4 スポーツフィッシング (セガ社)
Sports Fishing (Sega)7.44
- 6 6 リッジレーサー 2 (ツイン) (ナムコ)
Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)7.38
- 7 エアコンバット22 (ナムコ)
Air Combat 22 (Namco)7.33
- 8 7 バーチャコップ (セガ社)
Virtua Cop (Sega)7.21
- 9 8 ガンバレット (ナムコ)
Point Blank [Gun Bullet] (Namco)7.00
- 10 11 デイトナUSA (ツイン) (セガ社)
Daytona USA (Twin) (Sega)6.83
- 11 12 デイトナUSA (DX) (セガ社)
Daytona USA (DX) (Sega)6.67
- 12 9 クイズドレミファグランプリ (コナミ)
Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)6.18
- 13 10 リッジレーサー 2 (SD/DX) (ナムコ)
Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)6.09
- 14 13 ファイナルラップ R (SD) (ナムコ)
Final Lap R (SD) (Namco)5.38
- 15 14 ウイングウォー (ツイン) (セガ社)
Wing War (Twin) (Sega)4.55

■フリッパー (FLIPPERS)

- 1 2 フリントストーンズ (ウィリアムズ/タイトー)
Flintstones (Williams/Taito)5.33
- 2 3 アダムスファミリー (ミッドウェー/タイトー)
Addams Family (Midway/Taito)4.45
- 3 5 ワールドチャレンジサッカー (プレミア/サミー)
World Challenge Soccer (Premier/Sammy)4.40
- 4 8 テイルズ・フロム・ザ・クリプト (データイースト)
Tales from the Crypt (Data East)4.33
- 5 9 ジュラシックパーク (データイースト)
Jurassic Park (Data East)4.30

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

- 1 1 手相占い・ちょっとみせて (セガ社)
Palmist (Sega)8.83
- 2 2 リアルパンチャー (タイトー)
Real Puncher (Taito)5.33
- 3 3 ワールドPKサッカー (ジャレコ)
World PK Soccer (Jaleco)4.86
- 4 4 スターライトフォーチュン (セガ社)
Starlight Fortune (Sega)4.63
- 5 5 X-DAY (ナムコ)
X-Day (Namco)4.38

評価 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)



バイパーフェイズワン

SPIシステム 第1弾

ザ・リアルシューティング!!
爽快感溢れる自熱シューティング誕生!

さらにリアルなグラフィック!
2人同時プレイ・途中参加可能!



画面写真は開発中のものです。

SPIシステムとは
CPU性能が約2倍にUP(当社「雷電II」比)/
同時発色数も4倍にパワーアップ(当社「雷電II」比)/



© SEIBU KAIHATSU, INC.,

SPIシステム 第2弾

連鎖解放記念
連鎖の先には何がある?
目指せ勝ち抜き戦球王!!
乱入・対戦バッチリOK!!



画面写真は開発中のものです。

セイブ開発
SEIBU KAIHATSU, INC.,

〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL. 03 (3238) 9169 / FAX. 03 (3238) 9187

SEGA AMUSEMENT CG WORLD

アミューズメントの次・世界!

バーチャストライカー

VIRTUA STRIKER

目を見張るほど
駆けまわる、美しいスタジアムを
リアルなプレイヤー。
スポーツゲームの進化形、
NEW 3D-CGサッカーゲーム!

熱い声援を受けて、イレブンが燃える。
決める! 世界を制するスーパーゴール!!

- すべてを圧倒するリアルで美しいビジュアルを実現。
- サッカープレイヤーのトリッキーなアクションを完全再現。
- 世界18カ国代表チームの攻守の特徴付けをリアルに再現。
- 2002年ワールドカップ日本招致の告知広告ならびに
実存する企業の告知広告でバーチャルリアリティ感と
話題性アップ。

対戦機体
バーサシティ登場!

スーパーメガ2、
ニューアストロシティでも対応!

750(W)×1,234(D)×1,950(H)mm
220V AC100V 50/60Hz
30インチカラー液晶テレビ
¥95,442 ¥97,000 PAT. PEND.

ノンストップ・アクション・ライド・シューティングの決定版!!

RAIL CHASE

あゝ『レールチェイス』が
パワーアップして帰ってきた。

レールチェイス2

MODEL 2が可能にした、
大迫力ポリゴンCGと
3軸モーションシステムで
本物のスリルを体験!!

- ◆リアルタイム・テクスチャーマップド・
ポリゴンCGボード(MODEL2)を搭載!!
- ◆プレイヤーを選ばない激戦なゲーム性!!
- ◆分岐選択で様々なコースを楽しめ、
リビーターに結び付きます!!
- ◆思わず息をのむスリルと興奮の連続!!
- ◆グループ、カップルに強い集客力を発揮する
2Pムービングキャビネット!!

AM R&D Dept. #3

映画にせまる大迫力!!
ギャオス出現!! ガメラを守れ!!

ガメラ VS ギャオス

●ガメラの世界を楽しく体験。
●動き、音、光でアイキャッチ効果抜群。
●プレイヤーに隊長から檄が飛び!
●解かりやすいゲーム内容。

玩具で大ヒットの「イタワニ」が
ドキドキのプライズマシンで登場!

ITAI WANI

UFOシリーズのニューフェイス!

UFO PUSHER

狙いのプライズを押して落とす、
最新プライズマシン登場!
まわる4層テーブルでプライズをシャッフル!
さらにライトアップで抜群のアイキャッチ効果!

1,170(W)×1,500(D)×1,883(H)mm
175kg AC100V 50/60Hz
¥91,852 ¥95,000 PAT. PEND.
©大映・日本テレビ・博報堂 1995

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一販売部 東京都大田区東五反田2-13-1
電話03(5736)7700(国内販売本部)
電話03(5736)7721(海外販売本部)
電話03(5736)7834(アミューズメントグループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントグループ)
電話011(941)0248(代)
電話06(334)6338(代)

九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5
電話092(452)6841(代)
電話092(283)7873(代)
電話092(712)3003(代)
電話092(712)3003(代)
電話092(712)3003(代)

広島支店 広島市中区河原町11-17ルミビル
電話082(253)7873(代)
電話082(253)7873(代)
電話082(253)7873(代)
電話082(253)7873(代)

愛知支店 名古屋市中区栄3-1-10
電話052(233)7873(代)
電話052(233)7873(代)
電話052(233)7873(代)
電話052(233)7873(代)

仙台支店 仙台市青葉区大町1-1-1
電話022(233)7873(代)
電話022(233)7873(代)
電話022(233)7873(代)
電話022(233)7873(代)

札幌支店 札幌市豊平区豊平5-3-24
電話011(841)0248(代)
電話011(841)0248(代)
電話011(841)0248(代)
電話011(841)0248(代)

大阪支店 大阪府大阪市東淀川区東2-5-3
電話06(334)6338(代)
電話06(334)6338(代)
電話06(334)6338(代)
電話06(334)6338(代)

Home Video Slump Hurts Fiscal Results

The fiscal results of the four largest amusement business companies were all announced by May 19. Since the Ministry of Finance has obliged all stocklisted companies to observe accounting standards comparable to those in the USA, the fiscal results of almost all the subsidiaries were newly added to the consolidated results for the current term. Given below are the non-consolidated and consolidated results of the four companies for the fiscal year ended March 1996.

| | revenue | net income |
|----------|------------------------------------|----------------------------------|
| Nintendo | 350,681 (-24.9) 415,679 (-14.4) | 56,429 (-13.8) 41,660 (-20.9) |
| Sega | 333,323 (-5.8) 383,579 (-7.9) | 14,085 (-39.3) 5,115 (-54.4) |
| Taito | 90,956 (-2.8) 91,619 (-2.7) | 1,153 (-59.8) 731 (-70.4) |
| Namco | 76,404 (6.0) 94,474 (7.8) | 2,009 (-8.8) 574 (-73.8) |

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen.

From those results, it can be seen that 16-bit home video markets in the US and Europe remained very sluggish, and Nintendo and Sega, who depend largely on these markets, incurred a significant setback as a result of the deteriorating ¥/\$ exchange rate. However, Sega, which succeeded in its development of computer graphic (CG) video games, increased its coin-op sales and arcade operation revenue, while Namco continued to enjoy a favorable operation income. On the other hand, Taito, which has still not completed its CG game development experienced a decrease in its operation income for the first time.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥350,681 million in revenue, down 24.9% from the preceding term, in the fiscal year ended March 1995. The vast majority of its revenue came from 8-bit and 16-bit home video hardware and software. Although the company's performance remained relatively favorable in Japan, its overall revenue decreased due to the market slump and fierce competition in the USA and Europe.

The overall export ratio dropped by 13.7 points to 37.1%. Nintendo's net income was ¥56,429 million, down 13.8% from the preceding year. This decrease in revenue and profit was the second in a row for the company. Nintendo forecasts ¥350,000 million in revenue and ¥60,000 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 12 subsidiaries (8 in the preceding year) show revenue of ¥415,679 million, down 14.4% from the preceding year, and net income of ¥41,660 million, down 20.9%. The four companies added to the previous list of eight include sales subsidiaries

in the UK, Belgium, the Netherlands and Australia.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥195,020 million, accounting for 46.9% of the total (vs. 52.7% with ¥255,929 million in the preceding year). Nintendo forecasts ¥400,000 million in consolidated revenue and ¥60,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which became the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥333,323 million in revenue, down 5.8% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1995. Its net income was ¥14,085 million, down a large 39.3% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for ¥61,399 million, up 17.7% from the preceding year, home videos ¥188,486 million, down 20.1%, arcade operation ¥74,204 million, up 20.2%, others ¥9,232 million, up 116.0%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 18.4%, home videos 56.6%, arcade operation 22.3%, and others 2.7%, while the corresponding export ratio was 6.1% for coin-op games, 39.3% for home videos, and 2.7% for others, respectively. The export ratio sharply dropped by 16.1 points to 48.1% in the fiscal year. Sega forecasts ¥340,000 million in revenue and ¥14,300 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 31 subsidiaries (15 in the preceding year) showed ¥383,579 million in revenue, down 7.9% from the preceding year, and ¥5,115 million in net income, down a sharp 54.4%. To the conventional 15 companies, such as Sega of America, Sega Enterprises U.S.A. and Sega Europe, were added 12 existing companies such as Deith Leisure and 4 new companies such as Sega Pinball.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥73,662 million, up 37.9% over the preceding year, home videos ¥235,079 million, down 21.9%, and operation ¥74,836 million, up 20.8%. The overseas revenue was ¥210,000

million, occupying 54.7% of total (vs. 69.6% with ¥289,931 million last year). Sega forecasts ¥385,000 million in consolidated revenue and ¥12,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥90,956 million in revenue, down 2.8% from the preceding year and ¥1,153 million in net income, down 59.8%, for the fiscal year ended March 1995.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcade and karaoke accounted for ¥60,675 million, down 2.9% from the same period a year ago, coin-op games ¥14,469 million, down 22.2%, karaoke equipment ¥9,769 million, up 26.4%, home videos ¥5,543 million, up 29.5%, and others ¥498 million, up 6.4%.

A percentage breakdown shows operation income at 66.7%, coin-op games 15.9%, karaoke 10.7%, home videos 6.1%, and others 0.6%, while the corresponding export ratio was 2.4% for coin-op, 0.6% for home videos, respectively. The overall export ratio increased by 0.1 points to 3.2% in the fiscal year.

Taito forecasts ¥91,000 million in revenue and ¥1,700 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 3 subsidiaries (2 in the preceding year) show ¥91,619 million in revenue, down 2.7%, and ¥731 million in net income, down a sizable 70.4%. Taito Art was newly included in the consolidated figures, in addition to Taito America and Taito Europe.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that location operation accounted for ¥60,675 million, down 2.9%, sales ¥30,068 million, down 3.7%, and others ¥1,565 million, up 218.7%. Overseas sales amounted to 3,175 million, occupying only 3.5% of total (vs. 3.8% with ¥3,557 million in the first half). Taito forecasts

¥92,000 million in consolidated revenue and ¥1,700 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Namco

Namco Limited, Tokyo, posted ¥76,404 million in revenue, up 6.0%, and ¥2,009 million in net income, down 8.8%, for the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,515 million, down 9.3% from the preceding year, home videos ¥14,982 million, up 26.0%, arcade operation ¥40,033 million, up 6.9%, and others ¥873 million, up 449.1%.

An overall breakdown shows coin-op 26.9%, home videos 19.6%, arcade operation 52.4%, and others 1.1%. The overall export ratio increased by 0.3 points to 8.2% in the fiscal year.

Namco forecasts ¥82,500 million in revenue and ¥2,450 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 14 subsidiaries (8 in the preceding year) showed ¥94,474 million in revenue, up 7.8% over the preceding year, and ¥574 million in net income, down a huge 73.8%. Reflecting the reorganization of operations in the USA, seven operation subsidiaries in Southeast Asia were added to the seven existing subsidiaries such as Namco America, Namco Cyberentertainment and Namco Europe, in the consolidated settlement.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥23,597 million, down 4.4% from the preceding year, home videos ¥17,041 million, up 29.0%, arcade operation income ¥50,850 million, up 1.1%, and restaurants ¥2,985 million, up 19.8%. Overseas sales accounted for ¥21,418 million, occupying 22.7% of total (vs. 21.7% with ¥19,004 million in the preceding year). Namco forecasts ¥102,000 million in consolidated revenue and ¥2,500 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

KOMAYA
THE BIG NAME
IN JAPANESE REDEMPTION



MINI HOCKEY
W: 30"
H: 37"
L: 51"
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE
DISTRIBUTOR FOR KOMAYA PRODUCTS
ALL OVER THE WORLD.
PLEASE CONTACT:

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1995 Amusement Press, Inc.

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®



▲思わず笑える5種類の
ボーナスゲーム!

TV・CMで大活躍の森口博子が、リアルな動きとおしゃべりでクイズ番組を盛り上げます。番組は、クイズ能力を検査する「クイズ大王」と、明日の運勢をクイズと占いで判定する「博子のお部屋でヒュー! ヒュー!」の2コース。バラエティ豊かなクイズ内容なので、高いコンティニュー効果が期待できます。

さあ、みんなど
ヒューヒュー
森口博子の
クイズで
ヒューヒュー
しよう。



▲森口についての
カルトクイズ
もあるよ。



2人同時プレイ
途中参加
コンティニューOK!

(特第一プロダクション)

NEO GGP
人気指数
上昇中!
かわいさ最高!
2P・乱入対戦OK
高インカム
続出!

PUZZLE BOBBLE

3つの
ゲームが
1つになった。
プレイヤーは飛んでいる鳥を
遊ぶことができます。

PIERROT WORLD
ピエロワールド

サザンクロス
だれの手にも
なれない宝は

SOUTHERNCROSS MYSTERY
サザンクロスミステリー

■寸法/W1,650×D1,650
×H2,010(mm) ■重量/約460kg
■44インチ液晶モニタースロ
ットと、大量メダルを積んだ船
でプレイ意欲促進!



ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑
のビンゴ。8人が1度にプレ
イできる大型筐体。



ドリームターボ
スロット付きのプッ
シャーマシン。摩訶不
思議な魅力で、人を
引きつけます。



ドリーム'97
1ゲーム8BETのマ
シンだから、高インカ
ムが期待できます。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
©TAITO CORP. 1995

株式会社 **タイトー**
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808